"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

リッジレーサーV（ファイブ）

プレイステーション２用CD-ROM
6800円（税別）　好評発売中

PlayStation 2

“新ハードをいかに使いこなすか”というテーマに挑んだナムコPS2第一弾ソフト『リッジレーサーV』。その開発に携わったCS開発部・斎田さんにPS2の手応えを語ってもらった。

リッジレーサーV（ファイブ）に見る新たなゲームの可能性

CS開発部
斎田栄一 係長
PS版『エースコンバット』や業務用『テクノドライブ』などを手がけたプログラマー出身のプロジェクトチーフ。

PS2は、実現したい表現や仕掛けをすべて自分で作るハードウェア

――PS2に初めて触れて、どんなご感想をお持ちになりましたか？

斎田　初めてのハードウェアに触る時は大体いつも同じなんですが、性能の限界が見えないので、「どんなことができるのかな」という期待でいっぱいですね。最初のうちは本当にわからないことも多くて手探り状態でしたが、実際いろいろわかってきて、「大変そうだな」という感想が正直なところでしたね。「なんでもできそうだ」と思えるということは「なんでもやらねば」ということにつながるわけで（笑）。やれることの領域はPSに比べると段違いに広くなりましたよね。

具体的には、オープニングはあらかじめ用意した画像を表示するムービーではなくて、PS2で3Dモデルを計算しながら表示するリアルタイム描画にしてみました。「実現できるだろうな」とは思っていましたが、実際にやってみると、「PS2はやっぱりすごいなあ」と感じさせられましたね。だからといってムービーをやらなくてもいい、というわけではないんですが。

――第一弾ソフトとして『リッジレーサー（以下『リッジ』）』が選ばれた理由はなんでしょうか？

斎田　まず最初に「レースものを作ろう」ということが前提にありました。その中でいろんな要素を考えて、PSの時もそうでしたが、PS2での第一弾としてプレイヤーはやはり『リッジ』を期待しているのではないか、ということで企画がスタートしたわけです。

――今回の『リッジレーサーV』のコンセプトは？

斎田　『リッジ』から『R4』までのシリーズで技術も内容も充実してきましたが、新しいハードウェアになって、プレイヤーの皆さんが何を期待しているのか、PS2でどんなものを遊びたいのか、PS2での『リッジ』はどんなものになるのか、ということをスタッフで検討した結果、ここは原点に戻って、「レースそのものを楽しめるようなシンプルなものを作ろう」ということになっていったわけです。

割と初代の『リッジ』に近いというか、初代から受け継がれてきた「ハイスピードコントロールの楽しさ」を感じてもらおうというコンセプトですね。やってることは初代のものとは桁違いに細かくなってます。さらに、作り込んでいくうちに、「レースそのものの楽しさ」を味わってもらえる、より洗練されたものになりました。

――外見上で見えないところもかなり作り込んであるそうですが？

斎田　クルマのパラメータに関しては、いろんなものを使っています。計算していることは以前のものよりもかなり多岐にわたっています。「クルマを運転している気分にさせる」という点では演出も含めていろいろやってます。でも、これをやりすぎるとプレイしていて気分が悪くなってしまうんですよね。

――俗に言う“3D酔い”というやつですね？

斎田　最初にセッティングしていたサスペンションは結構柔らか目だったんですが、実際にプレイしてみるとクルマが予想以上に揺れちゃって、みんな酔ってしまって……。リプレイでは結構揺れているんですが、プレイ中は多少押さえ気味にして入れてあります。

――あくまでプレイしやすくするための処置ということですね。他にもいろいろ苦労されたと思うのですが？

斎田　そうですね。発表されたスペックなどを見ながら、「本当にそこまでできるのか？」ということを研究しながら作りはじめたので、常に「時間はいくらあっても足りない」状態でしたね。すべてが同時進行だったので、すべておいて「これで行こう」と決まるまでにも時間がかかりました。具体的には、デザイナーにクルマのデザインを依頼するにしても、「どれぐらいのポリゴン数でデザインすればいいですか？」とか、「どういった形でデータにすればいいですか？」と聞かれても、すべてが同時進行で進んでいるので、時期によって実現できるレベルが変わってしまっていた、なんてことがありました。当然PSでの開発時もそういったことはありましたが、今回はPS以上にガラッと変わりましたからね。天井が見えない状態で作業が進んでいった分、苦労しました。「どこを進化させられるのか」「どこを進化させたらいいのか」という判断が難しかったです。

――その答えが『リッジV』ということですね。

斎田　新ハードということで、目標をかなり高いところに設定したんですよ。その分相当苦労しましたね。プログラマー、グラフィッカーはもちろん、企画も走りを根底から作り直しましたので、シリーズの続編とはいえ、まったくイチから作り直したようなものです。

PS2は、実現したい表現や仕掛けをすべて自分で作る、そんなハードなんですよ。実現したい機能をソフトで作るという。研究の成果がそのままソフトの出来栄えに影響するというか、どれだけ研究したかがソフトに現れるという感じですね。やりがいがありますよ。第一弾ということで時間が限られていましたが、今後どんどん研究していけば、さらにすごいものが実現できるんじゃないかと思います。

――新キャラクター、深水藍はどういった理由で採用されたんでしょう？

斎田　新シリーズということで、イメージも変えてみたいと思い、彼女にご登場願ったというわけです（笑）。デザイナーは実は女性なんですよ。女性らしい新しいデザインラインですし、個人的にもけっこう気に入ってますね（笑）。

――実際にプレイしてみると、初代『リッジ』とほぼ同じコースを走れたり、クルマの動きも『リッジ』らしいプレイ感覚で遊べますよね。

斎田　そうですね。コースに関しては、一見、初代『リッジ』に似たコースもありますが細かいところがいろいろ変化してます。新しいハードでキレイになった部分をぜひ見てもらいたい、という思いがありますから、ぜひ比較して欲しいですね。コース内だけでなく、外の風景も街（リッジシティ）全体を作ってありますから、街ごとじっくり見て進化を感じてほしいですね。クルマに関しても、『リッジ』らしく走れるクルマから、まったく違う特性を持ったクルマまでいろいろ用意してありますので、それらを乗りこなして楽しんでもらいたいです。丸くなったタイヤや、ブレーキのローターが発熱して赤くなるところなど、細かいところまでいろいろ作り込んでますから、自分の走りの研究だけでなく、クルマもじっくり見てほしいですね。

――どうもありがとうございました。

さまざまなアングルからのチェックが可能なリプレイシーン。街ごと作られた新たな『リッジレーサー』の可能性を感じ取れる仕掛けのひとつ。

ヘッドライトの残像を始め、トンネル内部でのライティング（光の当たり具合）も大きく進化！

プレイ画面は必要かつ過剰でないレイアウト。ドライブ感覚は新しさの中に懐かしさを感じさせる。

初代『リッジ』とコースは似ているが、細かいところの作り込みにより、まったく別次元のデキ。

シンプルながら奥深い、『リッジ』ならではのドライビングプレジャーが味わえる。

ガンコンでプレイするのがもっともオススメだが、デュアルショックのアナログ操作にも対応。

館の中に入った主人公の２人に次々と襲いかかるオバケたち。反射神経と連射能力が問われるぞ。

PS
ナムコ　プレイステーション用CD-ROM
5800円〔税別〕　４月発売予定

『ガンバレット』『ガンバァール』に続くバラエティガンシューティングシリーズ最新作がついにPSにも登場！　業務用の全53のステージはもちろん、PS版ならではのオリジナルミニゲームも楽しめる。完全3Dとなったグラフィックにより、さらにスリリングなプレイで盛り上がるこの作品、ぜひ「ガンコン」を使ってみんなでワイワイ楽しもう！

©2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED © EIGHTING/RAIZING 1999

応援BGMを作成する「作曲くん」に、携帯電話の着信音として入力可能な「着信くん」がついてパワーアップ!!（注：PHSと一部の携帯電話には対応していません）

オリジナルルールで短時間でも白熱する戦いが楽しめるリーグ戦モードが今回の目玉！

PS　ワールドスタジアム4
ナムコ　プレイステーション用CD-ROM
5800円〔税別〕ポケットステーション対応　好評発売中

野球ゲームといえば『ワースタ』。今回の『4』では、オリジナルルールで遊べるパーティモードに注目！ホームランしか得点にならないビッグアーチフィーバーなどは、対戦が盛り上がることまちがいなし！　さらに、スロットリンクシステムを装備した業務用『スーパーワールドスタジアム2000』にポケステをつなぐと、あらかじめ育てておいた「分身くん」を登場させることもできるぞ！

PLAYSTATION SOFT

『鉄拳タッグトーナメント』クリエイター対談

家庭用『鉄拳3』でアンナのコスチュームデザインを手がけた永野さんとVS開発部・鉄拳プロジェクトチームのお二人に、『鉄拳タッグトーナメント』、ひいてはシリーズのこれからについて語って頂いた。

永野護 さん
デザイナー。「重戦機エルガイム」「ブレンパワード」などのアニメにデザイナーとして参加。鉄拳シリーズは「2」からハマったとのこと。

永野さんがキャラクター&メカデザインを担当した近刊「シェルブリット」。角川書店刊。「ザ・ファイブスター・ストーリーズ」も好評続刊中。

鉄拳シリーズの魅力 "鉄拳らしさ"とは?

――まずは実際にプレイされてのご感想からおうかがいしたいのですが?

永野 PS2版『鉄拳タッグトーナメント』のすごさは実際にプレイしないとわからないよね。以前、ビデオで見せてもらったことがあるんですけど、その時は「グラフィックがきれいになったね」という以外は感想はあまりなかったんだけど、今日実際にプレイしてみたら、「やっぱり業務用とはまったく違う!」というすごさを感じましたね。

――PS2になって、新たなゲーム像が見えたという感覚ですか?

永野 まず最初に気付いたのは、あんなにキャラクターや背景の質が別物のようにレベルアップしてるのに、動きは「鉄拳」だ、とわかるところですよね。この動きはもう完全にひとつの魅力として確立されてますね。これはすごいなあ、ということです。さらにもっと突き詰めるとすごいことになるんじゃないかな、と。

木元 他の格闘ゲームと比べて頂ければわかると思いますが、技を繰り出すときの「ため」と、「インパクトの瞬間」を特に印象づけるような動きを作るようにこころがけています。モーションキャプチャーしたものは、当然リアルなものになるんですが、「鉄拳」らしさはそれだけでは出てこないわけです。

永野 キャプチャーデータそのままの場合だと、インパクトの瞬間に欲求不満が出てきたりするよね? どうも気持ちよくない。

原田 鉄拳チームでは、モーションキャプチャーしてきたデータを動きの"素材"として使ってますから。そのままをゲーム上で使うわけじゃないんです。映画を見たり、格闘技を研究して参考にすることと同じスタンスですね。そこからさらに動きを加工して、おおげさにしたり、よりわかりやすく、インパクトのあるものに仕上げていくのがモーションチームの仕事。

また、一番こだわっているのは、やられる側のリアクションですね。動作はもちろん、パンチがヒットしたときの相手の飛ぶ速度、距離だとか。攻撃というのは、攻撃側の動きを作っただけでは成立しないわけです。ブライアンのマッハパンチや、ポールの崩拳などは特にそうですが、やられた側が飛んでいく、あの動きがないと気持ちよくない。作っているスタッフも、攻撃側とやられ側の2つの動き、それから効果音、エフェクトがすべて組み合わさって初めて納得がいくものを作っていますから。そのトータルバランスが大事だと考えています。「鉄拳」で目指している"リアル"というのは、「鉄拳」の世界の中でのリアル感覚なんですよ。「現実でもありそう」、というより、「現実にはありえないけど、ありそうな気がする動き」という感じですね。

『鉄拳タッグトーナメント』を通して見えたPS2像とは?

鉄拳タッグトーナメント
プレイステーション2用CD-ROM
6800円(税別)
好評発売中

PS2という新たなステージへの一歩を踏み出したナムコ。その一翼を担うプログラマーの山田さんに『鉄拳タッグトーナメント』を通してその実状を語ってもらった。

VS開発部 山田昌紀 係長
『デンジャラスシード』『ナックルヘッズ』を経て、『鉄拳』シリーズにプログラマーとして参加。PS2版『鉄拳タッグ』開発にあたり、PS2の基礎研究を担当。

――まず、担当された「基礎研究」という仕事についてお伺いしたいのですが……。

山田 私は、業務用『鉄拳タッグトーナメント(以下鉄拳タッグ)』の開発と別れて同時期に、PS2のゲーム開発に必要な技術研究チームに参加していました。技術研究というのは、PS2版『鉄拳タッグ』でいうと、服の質感表現などの映像表現はいくつかのプログラムの集合体で構成されています。その基本的なプログラムを研究し、開発していくのが主な仕事ですね。

――基礎研究を通し、PS2というハードに対して、どんな印象をお持ちになりましたか?

山田 やっぱりすごいハードですね(笑)。例えば、PSに比べてポリゴンが何倍出せるようになったとか、そういったものは見た目でもわかると思いますが、プレイヤーの方にとって大事なことは、その能力を使って、いかにかっこいい映像ができるか、いかにきれいな映像ができるか、だと思うんですよ。そういう意味ではクオリティについて、今までのハードウェアと比べ、PS2の開発はスタッフに必要なスキルのボーダーラインが一気に引き上げられたんじゃないでしょうか。

――といいますと?

山田 例えば今までのPSのゲームだと、「小さなモニターで見てもらいたいなあ」と思っていたわけです。それは大きな画面で見ると、スタッフがやりたかったのに表現できなかったことがいくつも見えてしまうからです。でも、PS2になって今度は、「なるべく大きな画面で見てもらいたい」といえるものが作れるようになった。「あそこもここも造り込んであるから、ぜひ隅々まで見てほしいなあ」という風に気持ちが変わってきたわけです。

そして、いろんな表現ができるからこそ、スタッフが感じるかっこいいことや、きれいなものを限られた時間の中でどう表現するか、そういうセンスがより問われることになったのではないか、ということですね。我々も現時点では精一杯のことをやっていますが、この先さらに研究が進めば、映像表現はさらにひとケタ違うものが出てくるんじゃないでしょうか。それは単純にハードの性能というものだけでは測れないと思います。

――なるほど。ではPS2版『鉄拳タッグ』の開発はかなり苦労されたのでは?

山田 そうですね(苦笑)。『鉄拳』の場合、「これはやってはいけない」という前提はあまりないので、とにかく研究した結果をいろいろ組み合わせて試してみることの繰り返しでしたから。でも、作っている最中に、同じプログラムでもいろんなスタッフが多様な使い方を編み出してくれました。制約がないと「いろいろやってみよう」とスタッフも考えるようです。

それだけに、これからは、「こんな表現をしてみたい」というスタッフの要望に対して、「実現するためには、これぐらいの時間・人員が必要だ」という作業の効率的な配分や、「実現可能、不可能」といった機能的な判断がより重要になってきます。他のソフトでできたことは当然実現していかないと……ということもありますし。とりあえず、スタッフ一同、今回の『鉄拳タッグ』では、これからの基準となるクオリティを実現したと自負しています。今後、他のメーカーさんも、もちろん、自分たちもさらに大変になるだろうなとは思いますが。

――最後に、『鉄拳タッグ』のここを見て欲しいというポイントはありますか?

山田 そりゃもう全部ですね! 最強のスタッフが苦労して「こんなところまで」というところまで作ってありますから。

――どうもありがとうございました。

キャラクター、背景ともにまったく新しく生まれ変わったといえるPS2版『鉄拳タッグトーナメント』。

ライティングの変化により、より立体感を伴ったグラフィックに。エフェクトもすさまじい出来栄え。

タッグならではのチェンジによるコンボなど、新しい『鉄拳』としての楽しみもバッチリ搭載されている。

これだけの変化がありながら、『鉄拳』シリーズ伝統の動きの良さはしっかり継承されている。

プレイステーション、ドリームキャスト、ゲームボーイカラー 3つの機種で同時発売!

ミスタードリラー

ナムコ プレイステーション用CD-ROM
ナムコ ドリームキャスト用GD-ROM
ナムコ ゲームボーイカラー用ROMカートリッジ

今夏発売予定・価格未定

単純なのにスリリングな面白さで、アーケードに登場以来大人気のパズルゲーム『ミスタードリラー』が家庭用ソフトとして発売されるぞ。しかもプレイステーション、ドリームキャスト、ゲームボーイカラー、3つの機種で同時発売! 活躍する場所を選ばない我らがドリラー・ススム君。アナタの手元に届くのもあとわずかだ!

1000m目指してどんどん掘り進め! 今回の移植版では、ススム君1人でどこまで進めるかを競う「とことんドリラー」モードもあるよ。

AIRがなくなるとススム君はダウンしてしまう。計画的にAIRを回収しながら進んでいこう。

※画面はPS版のものです。

PLAYSTATION SOFT

Tales of Eternia

ナムコ プレイステーション用CD-ROM
価格未定 2000年発売予定

大作RPGシリーズ第3弾『テイルズ オブ エターニア』の声優がついに決定! 主人公リッド役は「新世紀エヴァンゲリオン」の渚カヲル役でおなじみの石田 彰さん、ヒロイン・ファラ役は「YAWARA!」の猪熊柔でおなじみの皆口裕子さんなどなど、大物実力派が勢揃い! 主題歌も「名探偵コナン」の主題歌で一躍名を上げた「GARNET CROW」による「flying」に決定! さらなる続報に期待せよ!

『テイルズ』シリーズの伝統を受け継ぐバトルシステムはさらなる進化を遂げる!
©いのまたむつみ

暖かみあふれるグラフィックはさらに洗練されて魅力満載! 隅々まで作り込まれた世界は要チェック。

永野「『鉄拳』の動きはもう完全にひとつの魅力として確立されてますね」

目指すはムービーのクオリティ。「鉄拳」の進化は止まらない——

——動きに関して、映画やコミックなどから影響を受けたということはあるんでしょうか？

原田 打撃系の技を作るモーションデザイナーは映画や格闘技のビデオなど、いろいろ研究してますし、投げ技を作るデザイナーはプロレスのビデオを研究したり、ということはあります。

木元 そういったものがありつつも、逆にゲームならではの表現方法をいろいろ試行錯誤していっているのが現状ですかね。

永野 去年公開された映画「マトリックス」なんて、逆にゲームやアニメからインスピレーションを受けた表現方法を使ってるよね。ハリウッドの映画の方が、どんどん日本のゲームやアニメに影響を受けてる。そういった作品が増えてきているよね。

——永野さんがゲームの動きをコミックやアニメに取り入れることはあるんですか？

原田 「ザ・ファイブスター・ストーリーズ」にアンナが出ていたことはありましたよね（笑）。

永野 そうですね（笑）。でも、いちおうアニメーターのはしくれとして、アンナさんご本人を登場させることがあっても、動きはなるべくオリジナルで、というのが信条です。たしかに、格闘ゲームをプレイすることで今まで知らなかった技をずいぶん覚えて吸収したとは思いますが、ゲームにあるいろんな要素は意識しないで取り込んで、しばらく経ってから、自分の作品の中で昇華された形で登場することになるでしょうね。見てマネすると、それはギャグになっちゃうから（笑）。

——鉄拳シリーズはムービーへの期待も高いと思いますが、今回は？

木元 業務用に入っていたものの他に、まったく新しく作ったものも入っています。

永野 業務用のはリーとかカズヤなんて特定のキャラが出ていたけれど、今回は全員が登場するの？

木元 全員はちょっと……ムービー全体の制限時間もあり、ムリでしたね。残念ながらアンナも……。企画としては、ムービー制作チームに全員出して欲しいとはお願いしてるんですが……ただ、今回のムービーも一見の価値があるものに仕上がってますよ。

原田 ムービーも一作ごとにクオリティがどんどん向上してきてますから。PS2ではゲームモデルや背景も、かつてのムービークオリティのものが動かせるようになっています。でも、ムービーの進歩はさらにその先を行っちゃってるんですよ。今回の新作ムービーは僕も驚きましたね。

木元 僕らから見ても「このムービーってどうやって作ったの？」ということがいっぱいありますからね。

原田 今回のムービーは初めてゲームをプレイされる方は、2回は連続で見ちゃうんじゃないかと思いますよ。それぐらいのデキです。PS版『鉄拳2』のムービーのニーナの肌は今見るとツルツルじゃないですか。それが「3」になって「ヘイハチのシワがすごくなった」とか言われましたが、今回はそんなレベルでは収まらない変化なんですよ。ムービー制作サイドの技術も向上しているんです。実写で作るよりもキレイなものになっているというか……。

木元 今回のエンディングにはリアルタイムムービーも入りましたしね。鉄拳チームは欲ばりなんで、なんでも取り入れますから。

永野 楽しみだなあ。『鉄拳タッグトーナメント』のゲームモデルって、『鉄拳3』のムービーに出ていたものとほとんど同じレベルのものなんだよね？ ということは、次の「鉄拳」は『鉄拳タッグトーナメント』のムービー並みのクオリティのキャラクターでプレイできるってことなの？

原田 どうなるかは僕らにもわからないですが、つねにムービーのクオリティを目標に作っていきたいですよね。

木元 そうですね。PS2の性能をフルに引き出せれば、どんなものが出来上がるのかはまだ未知数ですからね……目標はそこに置きたいですね。

原田 今回リアルタイムムービーをやってみて、最初は「簡単にできるんじゃないか？」と思ってたんですが、リアルタイムの方もとんでもなく大変でしたね。モデルの動かし方やライティングなど、ゲームモデルのクオリティが上がっているので、ごまかしがまったくきかないんですよ。オープニングムービーよりも多くのスタッフを巻き込んじゃいましたね（笑）。

——PS2になって、さらに表現方法に幅が出てきましたが、永野さんはご自分でゲームを作ってみたいとお考えになることはありますか？

永野 大変でしょうね（笑）。僕はとりあえず、ナムコさんのソフトをプレイして「わーい、すごいなあ」と楽しみたい方だから。だって、PSの頃から「ナムコゲームのオープニングはとにかく見ておこうよ」みたいな映像業界内での評判ってありますよね。『鉄拳2』以降特に。僕はそういうものを見ている方が楽しいな、と断言しちゃう（笑）。アンナさんが出てればさらにうれしいな、と（笑）。PS版『鉄拳3』のムービーを1日中ずっと流しながら仕事してたこともあるぐらいですから、今回も期待してます。ゲームセンターで初めて白いアンナを見た時、つくづくありがたいなあと思ったし。アンナでプレイしている人を見ると、つい後ろで応援したりして（笑）。

原田 そういう子をみると思わず頭をなでたくなりますね（笑）。でも、本当にゲーム制作に挑戦してみたいとは思いませんか？

永野 いろんなゲームクリエイターの方々とお話する機会があって思うことは、やっぱりアニメを作る人、コミックを描く人、ゲームを作る人それぞれ、思考パターンの違いってあると思うんですよ。考え方のベクトルが全然違う。アニメのヒット作と、ゲームのヒット作を作るということは、やはり違った角度からの考え方が必要とされるわけです。人間の根本的な考え方が多分違うな、と感じるんで、僕はとりあえず傍観者でいようかな、と。また原田君から「こんなキャラクター作って」って頼まれれば「実は作ってたんだよ（笑）」と協力できるとは思うんですけどね。

原田 あるんですか？（笑）

——そういったデザイン協力という形での参加はありえる、ということですね。

永野 僕でよろしければ、ですけれど（笑）。

木元 ありがたいことです。じゃ、あとは永野さんに正式にお願いするだけ……と（笑）。

原田 以前PS版の『鉄拳3』の時にもアンナ使いの代表として、永野さんに「アンナにどんな技を追加したら楽しく遊べますかね？」と聞いたことがあったんですよ。そのときも今のようなお答えをいただいて。「テリトリーが違う」と。新技のアイディアで、「ハイヒールを投げつけて攻撃」というものは頂いたんですが、それはムリというか、僕の中でボツだったものとほぼ同じものだったんですよ（笑）。

永野 ちくしょ（笑）。

原田 そのぐらいで、あとはこちらに任せていただきましたね。先程話した、頂いた新技のアイデアには、丁寧に「飛ばしたヒールはオートで戻ってくる」なんて、制作側に気を使う仕様まで書き込まれていて、なおさら笑ってしまいました（笑）。

永野 フィニッシュ専用技として考えて、ヒールを飛ばしても矛盾がないようにしてたんだけど。ほんとおかしかったよね（笑）。

——最後に、永野さんの方から、今後のナムコ作品に期待することはありますか？

永野 ナムコさんのソフトには「良質」というイメージがありますんで、これからも「買っても損をしない」ゲームを作り続けてもらいたいですね。ムービーに対しての期待も毎回かなり高いと思うんで大変だと思いますが、一ゲームファンとしては、やっぱり期待しちゃうんだよね。

木元 クオリティの高いものを作ると、次はそれがスタンダードになりどんどん大変になっていきます。正直なところつらいです（苦笑）。でも、期待してくれるファンがいる限りがんばっていきますよ！

——みなさんどうもありがとうございました。

木元「“ため”と、“インパクトの瞬間”が大切ですね」

VS開発部
木元昌洋 主任
「鉄拳TAG」プロジェクトリーダー。「妖怪道中記」から開発の道に入り、「鉄拳」シリーズの業務用、家庭用すべての開発に携わってきた。

原田「すべて組み合わさって初めて納得がいくものを作っていますから」

VS開発部
原田勝弘 さん
営業からVS開発部へと異動したという変わった経歴を持つ。「鉄拳」チームには「3」の業務用から企画として参加している。「新宿平八」としても有名。

取材協力／幕張プリンスホテル

永野先生色紙プレゼント!!

3名様

永野さん直筆の「アンナ」「アイヴィー」「LEDミラージュ」のイラストが入ったサインを3名様にプレゼント！本紙アンケートハガキで「永野さんサイン」係まで応募してね。

好評発売中

FINAL LAP 2000 WS

ナムコ ワンダースワン用ROMカートリッジ 3800円（税別）

ワンダースワン初！ のレースゲームとして、伝説の『ファイナルラップ』が遂にエントリー！ ハイスピードレーシングゲームをお手軽に楽しめることはもちろん、通信ケーブルを使えば対戦も可能！ コースエディット機能もあるよ。

© 2000 NAMCO LTD.
© 株式会社 寺田憲史事務所

パーティメンバーに指示を与えることで、好感度や信頼に変化が起き、戦況に影響する。

神と人間、立場の違いが生み出す対比の面白さがこの作品の要注目ポイントになっている。

街に入るとパーティはその場で散開。街中でメンバーに出会い、話しかけると新たな情報が！

PLAY STATION SOFT

神来 KHAMRAI カムライ

PS ナムコ プレイステーション用CD-ROM 価格未定 2000年発売予定

神が人間とともに存在する独特の世界。神である「不死乃神子（ふしのみこ）」と人間である「カガト」。この2人の視点で1つのストーリーを見ることができる今までにないRPGだ。各キャラクターのAIに意志を持たせ、主人公に対する好感度・信頼度が直接戦局に反映する「WILLシステム」など、バトルも見所満載！

新製品のルーツを探る

ナムコ知新

第5回 ドライブゲーム編

車は、楽に目的地へ辿りつくため生み出された道具である。しかし、人はいつしかその利便性とは別に、いかに速く走れるかを追究しはじめた。超高速下で行われるその戦いは、時として命をも奪う。それでも頂点を目指す戦いは今日も続いている。ドライブゲームはそうした危険を伴なわず、勝負が生み出すスリリングな世界を体験することができるのだ！

69年『グランプリ』

ナムコ初のドライブシミュレーションゲーム。平面投影装置を使用することで、道路が動くように見える。単調なゲーム内容だが「立体的に表現する」という発想はこの頃から既に始まっていた。

70年『レーサー』

立体的な表現へのこだわりは、立体モデルを使用した投影装置を完成させた。この技術を導入した『レーサー』は、当時としては非常に画期的なドライブゲームとなり「エレメカのナムコ」という名を一躍高めることになった。

73年『フォーミュラーX』

『フォーミュラーX』では、『レーサー』の投影技術をさらに強化。本物感覚を追究し、筐体はタタミ3畳分という巨大な物になった。コクピットの車はFRPを使用。本物のタイヤ、ステアリング、シフトノブまで装備している。

76年『F-1』

『フォーミュラX』を導入したくても、お店が小さく設置できないという声に応えて登場したのが『F-1』だ。翌年には、スピード感が増し更にバージョンアップした『F-1ターボ』も登場。海外にも輸出された。

77年『F-1マッハ』

80年『ターボ』

82年9月『ポールポジション』

ナムコ独自の投影技術は画期的だったが、エレメカゆえ故障も多かった。そこでビデオゲームを用いたレースゲームの開発に着手した。3年の開発期間を経て完成した『ポールポジション』は、それまでの投影法式ゲームを遥かに越えたドライブ感覚を実現し、大ヒット作となった。

83年10月『ポールポジションII』

87年12月『ファイナルラップ』

通信機能を搭載し、最大8人まで同時にレースを楽しめるのが『ファイナルラップ』。対人プレイは予想ができない展開を生み、プレイヤーにゲームの新たな面白さを提供した。なお、コースは鈴鹿サーキットがモデルになっている。

88年1月『ファミリーサーキット』(FC)

88年8月『ファイナルラップ』(FC)

業務用の同名タイトルをFCに移植。画面を上下に2分割する2人同時プレイで、通信対戦の面白さを再現した。また、1人プレイでは、各国の代表選手を相手に全20戦を勝ち抜いていく。

89年2月『ウイニングラン』

ポリゴンを組み合わせ、リアルタイムで3次元CG画像を表示できる基板システム21を使用したゲームの第1号。空気抵抗やタイヤの摩擦係数などのデータもF1マシンから取り入れているため、実車のような走行感覚が楽しめる。またDXタイプでは、ゲームにあわせて筐体も可動する。

89年6月『ダートフォックス』

主に小型ビデオゲームで使われていた基板システムIIを使用したドライブゲーム。真上から車を見た視点で、システム2の回転機能を生かした内容になっている。最高4人まで通信対戦ができ、オンロード・オフロードが入り交じった全6ステージを駆け抜ける。

89年7月『ファイナルラップツイン』(PCE)

FC版同様、上下2分割した画面での対戦が可能。車はレースごとにポイントを割り振り、好みにセッティングすることができる。さらにこのPCE版では、チビ4駆の星を目指して全国修行の旅に出るクエストモードも追加されている。

89年12月『ウイニングラン鈴鹿グランプリ』

90年8月『ファイナルラップ2』

90年9月『ユーノスロードスター ドライビングシミュレータ』

90年11月『F1道中記』(MSX)

91年2月『ドライバーズアイ』

91年3月『ウイニングラン91』

91年7月『ファミリーサーキット91』(FC)

91年10月『ワールドサーキット』(PCE)

92年2月『シムロード』

92年9月『ファイナルラップ3』

93年10月『リッジレーサー』

新基板システム22で作られたのが『リッジレーサー』だ。テクスチャーマッピング、グーローシェーディングといった技法により、映像が飛躍的に進化した。公道を突っ走る快感を追究し、コーナーでは豪快なドリフト走行が味わえる。筐体はDX、SDの他に3画面のタイプや、コクピットに本物のユーノスロードスターを使用したフルスケールタイプなどがある。

94年1月『ロックンロールレーシング』(SFC)

94年2月『ファイナルラップR』

94年6月『リッジレーサー2』

94年10月『スーパーファミリーサーキット』(SFC)

車を上部から見下ろしたタイプのレースゲーム。人気だったFC版を、SFCの回転機能をフル活用しパワーアップ。コースは全28種の他、自由にエディットしてオリジナルコースを作ることもできる。車は細かなセッティングができ、初心者からマニアまで幅広い層が楽しめる。

94年11月『エースドライバー』

リッジレーサー同様、システム22を使用したレースゲーム。DXタイプではハンドルと連動した左右スライドシートを採用。更にBOSE社と共同開発したゲーム専用サウンドシステムを取り入れ、全身でレースの醍醐味を味わえる。

94年12月『リッジレーサー』(PS)

PS本体と同時発売し、それまでの移植ソフトとは比べ物にならないハイクオリティな完成度で新世代ハード『PS』のパワーを見せ付けた。ソフト発売にあわせ、より業務用に近いドライブ感覚やドリフトなどを楽しむためのコントローラー・ネジコンも発売された。

95年7月『レイブレーサー』

95年11月『ナムコミュージアムVOL.1 ポールポジション』(PS)

95年12月『ダートダッシュ』

シティコース、落石がある山道、ジャングル、吹雪の雪原などあらゆるコースを突っ走るオフロードラリー。障害物にぶつかって車のバンパーやドアが取れても構わず走れるダイナミックさが魅力。DXタイプは新機構のエアスプリングにより、ゲームシーンにあわせて激しく震動する。

95年12月『リッジレーサー レボリューション』(PS)

96年3月『エースドライバー ビクトリーラップ』

96年6月『ナムコミュージアムVOL.3 ポールポジションII』(PS)

96年12月『レイジレーサー』(PS)

97年3月『ポケットレーサー』

シーサイドコースかマウンテンコースを選び、デフォルメされた可愛らしい車で走る子供用ドライブゲーム。操作部はハンドルとアクセルだけなので、子供でも気軽に楽しめる。また、2台通信機能を搭載しており、友達同士やファミリーで盛り上がれる。

98年1月『マイクロマシーンズ』(PS)

98年9月『レースオン！』

小型カメラ「ナムカム」を搭載し、プレイ前に顔を撮影することでゲームに自分の顔が登場する。通信対戦時は相手の顔も出て来るので、より感情移入できる。最大8人まで通信対戦可能で、ぶつけたりジャマしたりと何でもアリのハチャメチャレースが楽しめる。

98年12月『R4リッジレーサータイプ4』(PS)

PS版リッジレーサーから4年。ハードの性能をフルに引き出し、従来にない美しい光と影、存在感をもった背景などの表現に成功。PSにおける完成形と呼べるものになった。メインのグランプリモードでは、プレイヤーは雇われレースドライバーという設定で数々のレースを戦い抜き、総合優勝を目指していく。

2000年3月『リッジレーサーV』(PS2)

PS2と同時に放たれた最新版リッジレーサーがこの『リッジレーサーV』だ。シリーズものでありながら、新ハードでの第一弾タイトルということで「ひたすら走り、最速を目指す」というレースゲームの原点に立ち返ったコンセプトで制作された。高性能ハードが描き出す車や背景は、業務用をも凌駕する美しさで、リプレイシーンはまるでレースの実況を見ている様である。

2000年3月『ファイナルラップ2000』(WS)

2000年6月(予定)『トラック狂走曲』

デコトラをテーマにしたレースゲーム。規定時間内に所定の場所に到達するのが目的だが、道中は人や猫が飛び出してきたり、ライバルトラックに行く手を阻まれたりと障害が多く一筋縄にはいかない。デコトラをイメージした筐体デザインや可動(DXのみ)が、プレイヤーをトラックドライバーになりきらせる。また5曲ある冠二郎の歌は、ボタンで選曲でき、ゲームの雰囲気をもり上げている。

ドライブゲームは、進化の過程で通信による対人戦を取り入れ、速さを競うスリリングな感覚がよりアップした。今後の更なるハードウエアの向上は、レースの醍醐味やリアルさの追究に止まらず、命を懸けている現実のドライバーの心情をもプレイヤーに体験させてくれるだろう。そして、その仮想レースで戦った者達の間で、生涯忘れることのない現実のドラマが生まれる…我々に至高のエンターテインメントを提供するため、ドライブゲームの進化は更に加速する！

FC：ファミリーコンピュータ／　PCE：PCエンジン／MSX：MSX／SFC：スーパーファミコン／PS：プレイステーション／PS2：プレイステーション2／WS：ワンダースワン

AOU 2000 アミューズメント・エキスポ

AOU 速報　プレイヤーは語る

２月25、26 日の両日にわたり、幕張メッセで開催されたゲームの祭典、AOU。業界内外から熱い注目を浴びつつ、2000 年というメモリアルなこの年に発表される話題の新作がズラリー堂に会した。ド派手なデコトラがひときわ目をひくナムコブースのテンションも高かった、そして熱かった。そんな気になるナムコの新作ゲームを一挙に紹介しよう！

それぞれのゲームメーカーが思い思いの個性を活かし、演出されたブースは、華やいだ雰囲気だ。会場の中では、奥の方に位置していたにもかかわらず、ナムコブースは確かに目立っていた。それもそのはず、『トラック狂走曲』の存在をアピールするためにブース前方に置かれた本物のアート・トラックには、だれもが立ち止まらずにはいられないド迫力だ。それだけ手の込んだ代物なんだ、これがまた。BGMには、”セイヤッ！“でおなじみ冠二郎のロック演歌がガンガンに流れている。気分は高揚してきて、一気にトラッカー気分だ。ここでは、こんな具合にあれよあれよという間にゲームの世界へ引きずり込まれてしまう。

新作はどれも注目を集めていたようで、ゲーム機の前には長い列ができていた。ことに『トラック狂走曲』『ゴルゴ13』は、跡絶えることなく人が群がっていた。また、『スーパーワールドスタジアム2000』と『新日本プロレスリング闘

シューティングメダルゲーム(仮)

参考出品

メダルを銃に詰めてザコを狙って連射。メダルが命中するとスロットが止まって、メダルが払い出されたり、ボスが落下してきてり、ハズレだったりといろんなことが起こり、ボスに命中すれば撃ちまくりのボーナスゲームのチャンスも。連射、撃ちまくりは、やっぱコインシューティングの醍醐味だよね。あースッキリ！
第２弾、第３弾も続々登場予定!!

料理の達人

ナムコ「達人ゲーム（達ゲー）」第一弾。炒め物をするときの要領で中華鍋を前後に振り、鍋の中のボール、料理でいえば「具」をリングに通し、通した回数で景品が決まるというもの。普段、料理をする人のほうが有利かといえば、そういうことでもない。料理が苦手という人も十分に鉄人気分を味わえちゃうのがうれしい。最大３コまでの景品をゲットでき、これなら、だれもが料理の達人。

トラック狂走曲

ハンドルを握る手にもついつい力が入り、気づくと我を忘れるほど熱くなっている、そんな本格的なトラッカー気分が味わえる豪快で臨場感に溢れるドライブゲームが登場。トラックならではの豪快な走り、大型車ならではのドライビングテクニックを試されるコース展開、キャラクターに応じたストーリー性など、ゲーム性も充実。さらには、シートやハンドルカバー、エッチングステンなど細かい部分のディテールにもこだわりが感じられ、あの“トラック野郎”を彷彿せずにはいられない。そして、いやでも気分を高揚させてくれる最強のBGM、炎の男・冠二郎が歌うロック演歌は、ゲームを盛り上げるのになくてはならない存在だ。

ゴルゴ13

劇画界のヒーロー、「ゴルゴ13」がついにゲームに登場。原作そのままのタッチと独特な雰囲気が緊張感を生む。仕事を依頼されたら、限られた時間内にいかにチャンスを逃さず、確実に、一発必中の狙撃を決める。ゴルゴ13の愛銃をモデルにしたずっしりと重量感のあるライフルを使って、不可能に挑むスリリングなスナイプ・シューティングゲーム。狙撃に失敗すれば、信頼度を失い、ニセモノの烙印を押されてしまう。つねにゴルゴ13の世界観の中でゲームが展開されていくため、より興奮度もアップ。

バッティングキング

トスアップされるボールを目の前の９分割されたパネルにバットで打ち返す「ナインターゲットゲーム」、パネルに当てて、その結果進塁し、打点が入る「打点王ゲーム」の２モードから選ぶことができる。女性でもプレイしやすいようにラケットも用意。さあ、パーフェクトをめざすか？打点をめざすか？今日の気分はどっち！？

ドンとアップ

欲しいものはジャンプして、ゲット！グリーンのターゲットランプが示されたら、いざジャンプ。ターゲットランプと同じ位置に赤いジャンプランプを止めることができればゴウカな景品を手にすることができる。たとえ、失敗してもコンティニューすれば、前回のターゲットはそのままで、新たにターゲットを１マス増やして再プレイ。最大６マスまでターゲットが増えるから、トライするほどチャンス拡大！。ジャンプの微妙なタイミング、飛び上がるパワーでジャンプランプの位置をコントロールできるようになれば、こっちのものだ。

ワールドキックス

選手の移動、シュートやパスの方向設定はレバーで、パス、シュート、タックルは、足下についているサッカーボールを実際に蹴るため、ピッチに立ってプレイしているサッカー感覚が肌で感じられる蹴りゲー。一人はもちろん、１台で４人、通信を使えば最大８人でプレイが可能だ。グループ同士の対戦なら、盛り上がることまちがいなし。隣のプレイヤーと距離が近い分、自然とかけ声も大きくなり、否応なしに熱くなれる迫力のスポーツもの。

プレイヤーは語る

AOUに集まったプレイヤーたちに、今回のイベントの印象やナムコの新作についての感想を聞いてみた。ここでは、その一部の声を紹介しよう。

こちらも『トラック狂走曲』をやってきたばかりのアクティブな女の子。「最高におもしろかった。あのトラックはイチオシ。ゲームセンターには週２回くらい行くけれど、リアルに体感できるゲームがお気に入りです。そういう意味でも『トラック狂走曲』は、◎！」

リアルな体感ものが大好き!!
『トラック狂走曲』絶対オススメです。

曽我部香之さん（21歳）

11歳にして、驚きのテクニックを披露！

谷古有花梨ちゃん（11歳）

11歳の有花梨ちゃんは、幼稚園の頃からゲームセンターへ行き始めたというから、この年齢にしてすでに５〜６年のゲームキャリア。『スウィートファクトリー』系が得意で景品もけっこうゲットしているとか。今日はお父さんといっしょ。まだ来たばかりだというのにすでに景品をゲットしていました。「『ドンとアップ』４回目の挑戦で景品をもらいました。」すっスッゴイぞ！

末光博子さん（20歳）
仲　幸博さん（24歳）

ゲームセンターで働いているというカップル。毎日ゲームに囲まれていても忙しくて、なかなかゲームをする時間がないとか。今日はどんな新作が出ているのか楽しみに来たという。「さっき、プロレスのゲームをやってみたけれど、技を出すタイミングが難しかった。音ゲーが好きなので、これからやるつもりです。」（末光さん）「見た限りでは、『ゴルゴ13』にひかれます。やってみたいですね。あとは、多人数でプレイできるゲームが好きなので、サッカーもやっていきます。」　（仲さん）

ゲームセンターで働く２人は、
音ゲーとシューティングが好き。

『トラック狂走曲』大絶賛！

澤田数馬くん（25歳）
井上潤一郎くん（24歳）

『トラック狂走曲』を終えてきたばかりの興奮さめやらぬ２人に直撃。「これはイイですよ。キマスよ絶対。見た目のインパクトも強烈だし、ゲームは見たインパクト以上にすごく面白い。早く２を出してほしい、期待してます。」（井上くん）ちょっと気の早い感があるけど、それだけ気に入ってくれたってことだよね。「いゃー、おもしろかった。“悪”のトラックと対戦形式にしても盛り上がるんじゃないかな。クラクションで前の車をどけても対向車を避けられないシーンがあるけど、あれって罠っぽくて悔しい！やるなーって感じ。」（澤田くん）

中学３年生の２人は、受験生ということもあって、最近はあまりゲームセンターに行けないので、今日は久々に楽しんでいくつもりとか。「サッカーのゲームを２人でやりました。面白いけれど、コツを覚えるまではちょっと難しそう。」（鈴木くん）「ぼくは、ふだんから釣りモノが好きでよくやっています。バス釣り系のゲームをつくってほしいな。」（八代くん）

今日だけは、ちょっと勉強のことを
忘れて楽しんじゃいます。

八代皇璽くん（15歳）
鈴木隆二くん（15歳）

パズル系とドライブものははずせません。

古谷洋さん（29歳）

まさに、今来たばかりという古谷さん。「まだ何もトライしていないんです。ただ、見た感じで面白そうなのは、あのトラックですね。自分で運転するドライブものが好きなので。それから、パズル系もよくやるので、新しいパズルものが出ているようなので、それもぜひやってみたいですね。」

多人数で遊べるゲームに注目したい。

萩原秀幸さん（26歳）・古村昭彦さん（24歳）

スーツ姿の業界の人を発見。仕事中、ちょっと失礼してお話を聞いてみると、ゲーム業界人はやっぱりゲーム好きだった。『ゴルゴ13』がおもしろかったですね、ターゲットを見つけるのが難しかったけれど。」（萩原さん）「個人的には、小さい子から大人まで楽しめそうな『料理の達人』がよかったです。最近の傾向としては、多人数で楽しめるゲームに人気が集まっていますから、サッカーや対戦モノは要注目ですね。」（古村さん）

週に２〜３回はゲームセンターで遊ぶという女の子の２人組。「個人的には音ゲーが好きだけど、あのトラックおもしろそうですね。」（小谷さん）「難しいボタン操作じゃなくて、自分の足や手を実際に使ってやるゲームが好き。気分がスカッとするじゃないですか。」（野下さん）

気分のスカッとするゲームがやりたーい。

小谷真由美さん（21歳）
野下和歌子さん（22歳）

月に１回はファミリーでゲームを
楽しむという三角家は、AOU初体験。

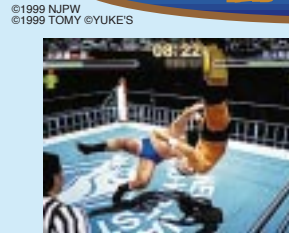
三角佳範さん
庸子さん
優果ちゃん（6歳）
侑大くん（3歳）

ファミリーでゲームを楽しんでいるという三角さん一家。ちなみにご主人はゲーム関係のお仕事だとか。「上のお姉ちゃんが４歳の頃からゲームセンターに行き始めて、景品キャッチャーものをよくプレイしています。」（庸子さん）「レースものが好きです。基本的に体を使って遊ぶタイプのものが得意なので、スポーツ系やダンスものをおもに楽しんでいます。」（佳範さん）

スーパーワールドスタジアム2000

これまでのモードに新たに加わったのが、全打席カウント２ー３からスタートするエキサイティングな「一球勝負モード」と15・45・135試合のいずれかを戦い抜き、制覇すると日本シリーズも楽しめる「ペナントレース」。スロットリンク機能により、家庭用で育てた「分身くん」をゲーセンで活躍させることも可能になった。データがセーブできるから、ペナントレース同様の135試合の長丁場にもぜひトライしてみたい。

新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 ARCADE EDITION

©1999 NJPW
©1999 TOMY ©YUKE'S

前作に比べて、レスラーの数が激増したゾ。なんと42人が勢揃い。タッグモードでは、最大４人で対戦することも可能だ。何といっても、今回の目玉は、サイバーリードIIの機能である「スロットリンクシステム」を採用したこと。ドリームキャスト用ビジュアルメモリを使用し、家庭用でエディットしたオリジナルレスラーをゲーセンで使用可能だ。しかも、そのデータは基板に保存され、ゲーム中敵キャラとして登場したり、キャラ選択画面にも顔を並べる。

スロットリンクシステム

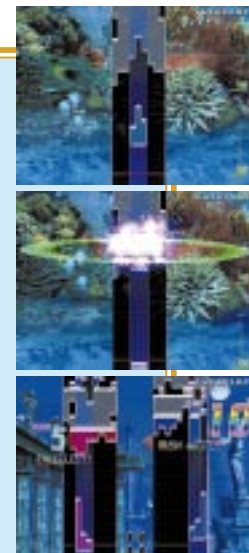
新型汎用ビデオ筐体・サイバーリードIIでは、家庭用ゲーム機のデータと業務用ゲーム機データをメモリカードなどの外部記憶媒体を使用して互換させるスロットリンクシステムを搭載した。スロットは各２個ずつあり、PS用メモリカード、DC用VMの両スロットを備える。将来的には自分の家で育てたキャラクターデータをお店に持っていき、ゲームを楽しんだら、その結果をもとに再び家でそのキャラクターを育てる、オリジナルキャラ同士での対戦といった使い方などが可能となる。ゲーマーにとっては待ち望んでいたシステムだ。

魂烈伝4 ARCADE EDITION』では、21世紀型の新しい遊び方ともいえるスロットリンクシステムを採用。ゲームデータを保存して、家庭とゲームセンターの両方で楽しめるというもの。これは、今後の展開からも目が離せそうにない。仲間同士でワイワイ遊べるサッカーゲーム『ワールドキックス』。“達人ゲーム（達ゲー）”ジャンル第一弾の『料理の達人』、『ドンとアップ』や『バッティングキング』は体を使って遊ぶタイプのゲーム、ファミリーでも盛り上がりそうだ。また、パズル定番のおもしろさに新たな操作を加え、パワーアップさせた『アクアラッシュ』、本格派シューティングの『ブレイブブレイド』。コインシューティングの爽快感とメダルゲームを融合した『シューティングメダルゲーム（仮）』（参考出品）は、新しい面白さを追及している。

2000年のゲームシーンは、すでに大きなムーヴメントを起こしている。さぁ乗り遅れるな、未体験のエキサイティングゾーンが君を待っているのだから！

アクアラッシュ

業界初の新感覚なパズルアクションがついに現れた。ボタン操作でブロックを伸ばして形を変え、横１ラインを隙間なく埋め込みラインを消していく。この要領でラインを消していき、一番上のクリアブロックを消すとステージクリアだ。巨大連鎖の応酬で一発大逆転もあり。あまりの爽快感にやみつきになりそう。ナムコHPには、アクアラッシュのオフィシャルタイムランキングを掲載中。自己タイムは、忘れないうちにエントリーを。携帯電話（iモード）でのエントリーも可能だぞ。

上から下がってくるブロックの隙間に、ピースの形を変形させ、素早く埋め込む。横一列並べば、ラインは消える。下がってくるブロックが画面下の赤いラインを越えてしまうとゲームオーバー。

ブレイブブレイド

敵を打ち砕くため、５人の勇気ある戦士が戦う本格派縦スクロールシューティング。３つのボタンのうち、Aボタンは機動性が高い戦闘機形態で攻撃。Bボタンは破壊力が高い騎士形態で攻撃することができる。また、敵を倒すと上昇するガードゲージが一定量あれば、Bボタンを押し続けることで、敵弾を防ぐことが可能。さらにガードゲージがMAXでCボタンを押すとコア覚醒！一定時間無敵で攻撃することができるのだ！ストーリー性の高いゲーム展開だけでなく、敵を破壊すると出現する勲章による点稼ぎも最高に熱い一作だ。

©EIGHTING / RAIZING2000

プライズ

全国の　AMスポットでは、ナムコの飛び抜けてかわいい景品は話題の的。PS用ゲームSCEの「どこでもいっしょ」のトロ、ジュン、リッキーたちや、「Xi」のAQUIちゃんなど各シリーズとも人気沸騰中だ。おなじみのナムコキャラクター景品もぬいぐるみ、キーホルダー、貯金箱などゲーマー心をくすぐるラインナップだ。

プラボ英雄烈伝

月の形は日々変わる
フリーター　大山美保

プラボ英雄烈伝 47

思い出はすべて美しい
小学生　百瀬ユカ

作　いりたまご　コゲ照

ドンとアップ

DATA

1. コイン投入後、欲しい景品をボタンで選びます。
2. プレイヤーがフットボタンに乗ると、緑のターゲットランプの位置が決定されます。
3. プレイヤーは力を加減しながらジャンプして、フットボタンに着地します。
4. 着地の強さに応じて赤いジャンプランプが上昇し、ターゲットランプと同じ位置に止まると、景品が払い出されます。
5. いちばん上の「もう一回！」に止まると、再度挑戦できます。
6. 失敗してもコンティニューすることで、前回のターゲットはそのままに、ターゲットをひとマス増やしてプレイできます。（最高6マスまで）。

料理の達人

DATA

1. コインを投入し、鍋の柄を両手でしっかり握り準備します。
2. タイマーがスタートしたら、炒め物の要領で鍋を振り、ボールをリングに通します。
3. ボールがリングを通過するとリングのランプが点滅し、カウントされます。
4. 制限時間内に通過した回数が、設定されている三段階の数値以上だった場合、各段階に応じて景品が払い出されます。景品の数は最高3個までです。

バッティングキング

DATA

1. コイン投入後、右打ちか左打ちかを選します。
2. 打点王ゲームまたはナインターゲットゲームを選択します。

打点王ゲームの場合

- 規定球数内で、各ターゲットに打ち返したボールを命中させて高得点をめざします。
- 実況中継の声とともに、出塁状況、獲得点数がスコアパネルに表示されます。
- 規定点数を獲得するとボーナスボールが追加されます。

ナインターゲットゲームの場合

- 規定球数内で、1〜9すべてのターゲットに打ち返したボールを命中させてパーフェクト達成をめざします。
- 戦績は実況中継されます。
- 2枚、3枚、4枚抜きも可能です。

DATA　ナイスピンポン

1. コイン投入後、初級コースか上級コースを選びます。
2. 発射されたピンポン玉を、ラケットで相手側のテーブルに打ち返します。
3. 人型ターゲットに当てると3点、ラケット型ターゲットに当てると5点、左右の標的に当てると1点が加算されます。
4. ファーストステージ終了時に、得点が初級は40点、上級は60点を超えていれば、セカンドステージに突入します。
5. セカンドステージではファーストステージに比べ倍の速さで球が発射されます。無数に発射されるピンポン玉にパニック感は必至です！！

スナイプ・シューティング・ゲーム

ゴルゴ13™

依頼を受けた仕事は完全にやり遂げる。
狙われたターゲットに、もはや逃れる術はない…

狙撃者（スナイパー）という職業を世に知らしめた劇画「ゴルゴ１３」が、スナイプ・シューティング・ゲームとなってアミューズメントスペースに登場。どんな困難な依頼も遂行するゴルゴを題材にしたゲーム内容は、従来の撃ちまくり型とは一線を画するもので一発必中の緊張感が味わえる。超Ａ級スナイパーのゴルゴになりきり、ターゲットをクールにスナイプせよ！

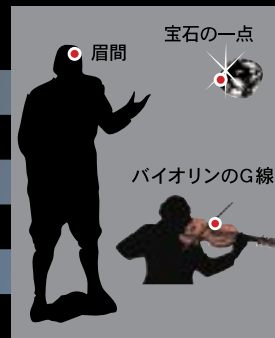
『ゴルゴ13』は本物のスコープを使用し、ターゲットを狙っていく本格派ゲーム。なおスコープには、つい眼を近づけがちだが、これでは逆に見えなくなってしまう。ライフルについている赤いガイドラインを基準に10cmほど眼を離すのが正しいスコープの扱い方だ。

操作方法

遠景 ゲームがスタートすると、画面には遠景が表示される。ターゲットは赤い輪の中にあるので、まずはその位置を確認せよ。

スコープをのぞくと画面が自動で切り替わります

近景 次にスコープから赤い輪をのぞき、ターゲットを捕捉せよ。ただし、制限時間があるので、行動は迅速に！

ターゲットにはスペシャルポイントが設定されている。たとえターゲットに命中しても、スペシャルポイントから程遠い場合は、失敗とみなされてしまうのだ。

デューク東郷（ゴルゴ13）プロフィール

項目	内容
名前	デューク東郷（自称）／ゴルゴ13（通称）
生年月日	不明
年齢	不明
身体的特徴	身長：182cm（推定）／体重：80kg（推定） 血液型：A型／眼：黒／頭髪：黒、直毛
利き腕	右（左手での狙撃も可能）
国籍	不明 （日本人、日系人、日独混血、日口混血など諸説あり）
職業	スナイパー
性格	冷静沈着
資産	スイス・ナショナル銀行の他、いくつかスイスにある銀行に口座を持つ

『ゴルゴ13』作品紹介

コミックスはリイド社より
１巻～115巻が大好評発売中！

主人公のデューク東郷（通称ゴルゴ13）は、世界を股にかける超Ａ級スナイパー。依頼人が真実を語れば善悪やイデオロギーに関係なく仕事を引き受け、正確無比な狙撃で仕事を完全に遂行する。ただし依頼人に嘘、裏切りがあった場合、それは死の報酬へとつながる…
ゴルゴ13は、1968年11月よりビッグコミックで始まり、以来30余年間、一度も中断なく連載が続いている。コミックスは第115巻まで発売されている（2000年３月現在）。冷静沈着なゴルゴのキャラクター造形に加え、世界各国の社会情勢や現実の国際事件を題材にした奥深い世界観が魅力で、日本を代表する劇画といえる。

©1999 NAMCO LTD., ALL RIGHT RESERVED
©さいとう・プロ／小学館

ストーリー紹介

高度なスナイピングテクニックが要求される全19＋1ストーリー

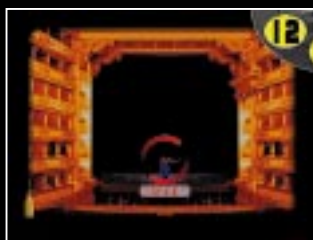
ここでは、全19＋1のストーリーからいくつかピックアップし、スナイプにあたってのアドバイスを紹介しよう。

クーデター前夜

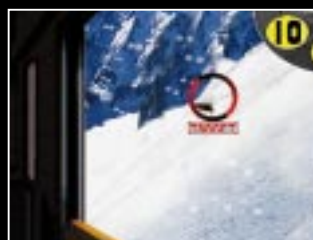
クーデターを企てる陸軍将校グラントの排除を、その親友でもある元政務次官ハミルトンから依頼される。依頼人の導きで反政府軍基地テントからヘリコプターへ向かうターゲットを逃さず狙撃せよ。

カットイメージ"G"

民間企業J&Iカンパニー代表のコリンズから、地上最強の硬度を誇るダイヤモンドの 狙撃を依頼される。成功させるには結晶方向に逆らった正反対のポイント一点を狙うしかない。

思い出のバイオリン

起業家シェクターの依頼で、父の遺品でありながら事業に失敗し手放さざるをえなかったバイオリンを狙撃する。しかしその依頼は、バイオリンを傷つけることなく弦のみを切断し、演奏を中止させて欲しいというものだった。

暗殺の庭園

諜報機関MI6部長ヒュームから、４人の部下の中に潜み、彼の命を狙うスパイの排除を依頼される。ヒュームに決定的な証拠を突き付けられたスパイが暗殺を実行する前に見つけ出して狙撃せよ。（このステージでは毎回、犯人が変わるので注意！）

豪雪地帯

ある国の豪雪地帯を行く列車に乗るゴルゴは殺し屋シュミットに襲われた。ブレーキを破壊された列車は猛スピードで断崖へ向かっていく。断崖へ転落する前に雪止めのワイヤーを切断し、雪崩を起こして列車を止めろ。

報酬支給

スナイプが終了すると、どれだけターゲットのスペシャルポイント近くに命中したかを示す**精度ポイント**（最高1000点からの減算方式）と、スナイプに要した時間から算出される**報酬**（スコア）が表示される。また、ストーリーをクリアするたびに得た報酬合計は、**スイス銀行残高**（トータルスコア）で表示される。

もう一つ忘れてはいけないのが、ライフともいえる**信頼度**。狙撃に失敗してしまうと、信頼度は、がくっと下がってしまう。失敗が続き、信頼度が０％になった時…本物のゴルゴから死の報復を受けるだろう。

成功

ゲーム内のランキングは「精度ポイント」と「スイス銀行残高」の２つで集計される。

失敗

下がった信頼度は、その後の依頼を完遂することで、徐々に回復することができる（上限100％）。もし、信頼度が０％になったら…それは死を意味する！

1発必中

厳重な警戒、鉄壁のガード…
立ちふさがる過酷な条件を神技的
スナイピングテクニックで突破し、
ゴルゴをも凌駕するスナイパーを目指せ！

ゲーム展開

スタンバイ

まずは試し撃ちを行う。スコープからターゲットをのぞくと、マン・ターゲットが表示されるので、中心にガンクロスを合わせて撃つべし。時間切れになってもペナルティはないが、ここでライフルの感触を確認しておくように。テストショットが終了すると、ストーリーセレクトの画面に切り替わる。複数の依頼から受けたい仕事を選んだら、ライフルでパネルを狙いトリガーを引いて決定せよ。

テストショット（プラクティスステージ）

確実なスナイプを成功させるため、しっかり腕慣らしをしてくれ。

ストーリーセレクト

同じストーリーでも、選ぶ順番によって難易度が変わってくるぞ。

依頼

依頼の経緯はデジタルコミックで知ることができる。各コマは一定の時間で進んでいくが、トリガーでコマをスキップすることもできるので、自分のペースで読み進めるのだ 。状況説明が終わるとターゲットや制限時間が表示される。ターゲットを正確に把握していなければ、どんなに高度なスナイピングテクニックを持っていても無意味だ。与えられた条件をしっかり記憶し、行動を開始せよ。

デジタルコミック

各コマは原作で実際に使用されたもの。依頼内容を知ると同時に、ゴルゴ13の渋い世界観を堪能することができる。

ターゲット確認

ターゲットだけでなく、使用弾数や制限時間などの条件も表示される。

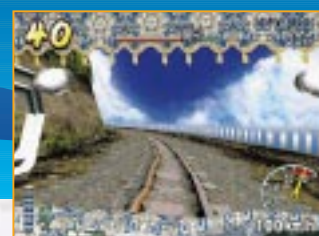
DIGITAL COMIC

高いシートに坐って、コインを入れたら自分が運転するデコトラを選ばなきゃぁ始まらない。「質問」に正直に答えて準備が整ったら、アクセル全開、走り出したら止まらねんだよぉ！

ステージ1 断崖絶壁の海岸線コース

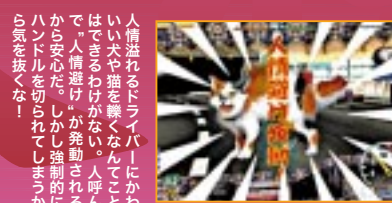
アクセル全開で、デコトラならではの重くでかいハンドルを駆使しながら、まずは運転に慣れることがポイントだ。トロトロ走る前走車は、ホーンを鳴らせば避けてくれるが、追い抜く時は対向車線のクルマに注意！　ライバルキャラの「悪役：風来坊」が現れたら、躊躇せず体当たりすべし。オススメBGMは『バイキング』。

まずはゆるいカーブがつづく道で、ハンドル操作に慣れてくれ。

トラックの運転感覚になれたら、砂浜の分岐コースも攻めるといいさ。視点切替えボタンで自分のデコトラを眺めながらの運転もまた格別だ。

おっと、ここは初心者にはちょっと難しい線路道。この先に現れる電車と衝突するなよ！

ステージ2 潮風香る港町＆湾岸工業地帯コース

ここでは、より高度な運転技術が要求される。湾岸工業地帯に突入すると、プレイヤーの行く手を阻む大型トラックが次々と出現。直角コーナーも多いので、ブレーキをうまく使いながら、巨大な車体を上手に操ろう。
オススメBGMは『波濤万里』。

トラックを運転するヤツとは同じ苦労を共にするもんさ。行く手を阻まれても衝突するなよ！「天罰」が下ってタイムロスになるぜ！

人情溢れるドライバーにかかったら、犬や猫を轢くなんてことはできるわけがない。人呼んで"人情避け"が発動されるから安心だ。しかし強制的にハンドルを切られてしまうから気を抜くな！

ハンドルばかりに気をとられていると風来坊に体あたりされるゾ！

近道には困難が待ち受けているものさ。ホラ！今跳ね橋が上がって行くぞ、アクセル全開だぁ！

ステージ3 悪路が続く工事現場＆峠道コース

これまでの舗装道路とは違うデコボコの悪路が車体を大きく揺らす。工事現場では、砂利道にハンドルをとられないよう細心の注意が必要。峠道では先の見えないカーブが続くので、不意に現れる対向車との衝突をいかに避けるかがポイントになる。
オススメBGMは『望楼の果て』。

第三コースでは、これまで活かしたハンドルさばきをフルに活用しなきゃ通れない。先の見えない曲がり道では対向車に気をつけな！

右か、左か、腕を試すなら「獄竜渓谷」へ行ってみな！

な〜んか、見えねぇかい？トンネルにはこんな話も憑き物さ。

※画面は開発中のものです。

〜呑まれてみたい恋の荒波〜

トラック狂走曲™

製品は開発中につき仕様が予告なく変更することがあります。

どけどけ〜い!!
過激な装飾に泣く子も黙るデコレーショントラック、通称"デコトラ"様のお通りだ〜！
おっとネエちゃん、そんじょそこらのハンパなトラックと一緒にしないでくれよ。確かに運転は少々荒いが、忘れちゃなんねえ義理と人情。熱いハートと夢を背負って、明日に向かって爆走中なのさ。待ち受ける悪路や無法トラックもなんのその、燃える魂で人生の荒波街道をまっしぐらだぜい!!

キャラクター紹介

みんなやらなきゃなんねぇ目的持って、デッカイハンドル握ってるだ。あったかい目で見守ってくれよ。

車輪虎吉（くるまわとらきち）

3年前に妻を亡くし、現在は息子の虎太郎（こたろう）と2人暮らし。日々仕事に追われ、息子の授業参観にさえ顔を出せずにいる。「今度の参観日は必ず行く」と約束はしたものの、前日に遠方での仕事が入ってしまい……。果たして、虎吉は愛する息子の晴れ姿を見ることができるのか。授業参観に間に合わせるべく家路を急ぐ虎吉だが、その結果やいかに!?

愛車：箱形デコトラ「車輪神（わっぱじん）」

鷲尾クリスティーヌ花江（わしお はなえ）

日本人トラッカーの父と、アメリカ人の母をもつ。3年前に荷運びに出たまま行方不明になった父の消息を追うためにトラッカーの道へ。しかし、父はすでに死んでしまったと割り切る母の提案で、共に故郷のアメリカに帰ることを決心する。そこへ、仲間から無線で入った父の情報……。出発を明日に控え、クリスは再び父探しの旅に出かけた。果たして、出発前に父を見つけ、連れて帰ることができるのか!?

愛車：コンボイトレーラー
「FLOWER EAGLE（フラワーイーグル）」

権田悪男（どんだわるお）

プレイヤーの行く手を阻むライバルトラック

3年前、荷運び中に飲酒運転のトラックと正面衝突し記憶喪失に。悪男の中には自分をこんな目に合わせたトラックへの復讐心だけが残り、道行くトラックを見つけては荷運びの邪魔をするという日々を送っている。しかし実は…！

愛車：デコダンプ「風来坊（ふうらいぼう）」

御前崎ハルカ（おまえざき）

元・レディースのヘッド。大の動物好きで、本当は黒ヒョウを飼いたいのだが、家では無理なので愛猫のサクラと暮らしている。明日はサクラの見合いの日。ところが、ハルカはその日、家から丸1日離れた場所にいた。もし明日の朝までに家に着かなければ、サクラの縁談はご破算になってしまう……。サクラの見合いの成否は、ハルカの無事到着にかかっている！

愛車：デコダンプ「黒紫夢想（こくしむそう）」

不知火隼人（しらぬい はやと）

元・関東最大の暴走族「ミッドナイトエンペラー」の総長。暴走族時代は周囲に恐れられた彼も、実はアイドルとHビデオが大好きな普通の青年だった。明日は、彼女の瑠菜（るな）ちゃんが初めて家に遊びに来る日。部屋に散在するアイドルのポスターとHビデオを、彼女が来る前に片づけて、硬派な男の面目を保たねばならないのだが……。

愛車：平台トラック「恋太郎（こいたろう）」

開発者座談会

『トラック狂走曲』誕生秘話

小山順一朗
開発設計本部
テクニカルデザインチーム

椎橋敦史
開発設計本部　機械チーム

本物の機材を投入しリアルな箱車感覚を実現

――従来のドライブゲームとは、ひと味もふた味も違いますよね。

小山　デコトラのもつ独特の世界観をいかに味わってもらえるかに主眼を置きました。で、考えに考え抜いた末に生まれたのが、「義理と人情のトラック野郎」のコンセプト。これを基本に様々な仕掛けを施しました。

矢野　例えば、道の途中でネコが出てくると、操縦不能になる。これを「人情避けシステム」と呼んでます。

小山　義理と人情に厚い人が、動物を殺すなんてもってのほか！　だから、万一ネコに向かってハンドルを切った場合は、天罰が下るようになってます。もちろん、きちんと回避すれば、時間延長のごほうびを用意してます。

――他にこだわった点は？

椎橋　まずは、リアルな振動感。運転席の下に、本物のトラックで使っているエアーサスペンションを4個仕込んでいます。通常、このサスペンションは振動を吸収するために使われるのですが、逆に働かせることで、よりリアルな振動を実現しました。

矢野　運転席の高さも、普通のドライブゲームより40cmほど高い、90cm仕様になってます。ハンドルも直径48cmで、これまた通常よりもかなりデカイ。

小山　開発にあたっては、スタッフ全員で日産ディーゼルのテストコースに行き、20トントラックの運転にチャレンジしたんです。いや～、とにかくデカかった。駐車場に戻ってきたら、普通のワンボックスが豆粒（笑）。

植草　運転席へはハシゴでのぼったし。

椎橋　高い位置で運転してるから、優越感があったよね。

小山　そこらへんの無敵感覚は、可能な限りゲームに盛り込んだつもりです。実際に、ナムコに来ている運送会社の人にプレイしてもらいましたが、評判は上々でした。

椎橋　さすがにうまかったですよ。障害物の前でぴたりと止まったり、ハンドルさばきも落ち着いてた。

小山　最も喜んで頂いたのが、ライバルキャラの悪者トラックへの体当り。「こーいうの一度、やってみたかったんだよね～」って。（笑）

デコトラ界のカリスマ絵師も参画

――ド派手な筐体も目を引きますよね。

小山　本物のデコトラや専門雑誌を見て研究しましたから。デコトラの命ともいうべきペイントは、デコトラ界のカリスマ絵師と呼ばれる「すずき工芸」の鈴木勇先生にお願いしました。

矢野　実際、鈴木先生にペイントをお願いすると、2年待ち状態だそうです。

小山　最近は、ラッセン風とかアニメキャラとか、絵柄の種類も多彩になってきているんですが、デコトラといえばやっぱり砕け散る荒波だろう、と。で、波絵の先駆者でもある鈴木先生にお願いしたわけです。ただ、先生いわく「これは波じゃない。獅子が襲いかかってくるのを表現したんじゃ」って。とにかく、独自の世界観をもったスゴイ方ですよ。

矢野　先生オリジナルの鈴木文字というのがあるんですが、これがまた波絵によく合うんです。筐体の「呑まれてみたい　恋の荒波」の文字がそれなんですが、ツタのからまる様子をイメージしたと言ってました。プレイする前にはぜひ、見てみてください。（注：本誌掲載筐体は鈴木文字ではありません）

植草　背面のステンレスバンパーや、電飾にも注目してほしいですね。

椎橋　運転シートの紫の布も吟味しました。本物にも使われている「金華山」という素材なんですが、これは社内でも大好評でしたね。あとは、真珠色のハンドルカバーとか、筐体についてはやれるところまでやったというカンジです。「ここまでやったの？　ナムコってバカだな～」と言われるのが、最高のホメ言葉かも（笑）。

――オープニングのムービーは、60～70年代のアクション映画を彷彿とさせますが。

小山　最近CGは綺麗が当たり前なので、ユーザーの皆さんも並大抵のことでは驚かなくなっている。だからあえて、時代に逆行して劇画タッチに仕上げてみました。

矢野　担当したCGクリエイターも、コンピューターに向かっているよりGペンを握ってる時間の方が多かったと言ってましたね。

――プレイ中のBGMには、冠二郎さんの曲が流れていますよね。

小山　北島三郎や八代亜紀など演歌を中心に200曲くらい聞きましたが、冠さんの『バイキング』という曲を聴いた瞬間、「これだ！」ってバッチリはまったんですよ。

矢野　ロック演歌というジャンルなんですが、曲も歌詞もイメージにぴったり。覚えやすくて、つい口ずさんじゃうんですよね。

小山　『トラック狂走曲』では、冠さんの曲を5曲ラインナップしてます。気分とステージに合わせて聴き比べてみてください。

――最後に、プレイヤーの皆さんに一言。

矢野　でかいハンドルを握って、『バイキング』を口ずさみながら、トラック野郎の気分にひたってくれると嬉しいです。

植草　群を抜くド派手な筐体は、プレイヤーはもちろんギャラリーも楽しめます。

椎橋　他のゲームを見下ろして、デコトラならではの優越感を存分に味わってほしいです。

小山　皆さん、交通道徳は守りましょうネ！

デコトラに魂を燃焼したスタッフ陣。前列左から椎橋さん、小山さん、矢野さん。後列左から牧野さん、伊藤さん、植草さん、狩野さん、久保田さん。

矢野亨
開発設計本部　IDチーム

植草薫一郎
開発設計部　電気チーム

アニキの新曲、3月21日発売
『ふたりの止まり木』CW／波止場
恋する男の誠実な気持ちをしっとりと歌っているこの曲。演歌だけど、艶歌なんだな、これが。

CD:CODA1843（1121円(税込み)）
MT:COSA1452（1100円(税込み)）

セイヤー！冠二郎兄貴、登場!!

◀この日は、本物のデコトラの荷台がステージ。アニキは『炎』『バイキング』、そして3月21日発売の新曲『ふたりの止まり木』を披露！　観客もアツかったぜ！

２月25日、冠二郎さんが『トラック狂走曲』を応援しにAOUショーに来てくれたんだ。くぅ～、うれしいじゃないか、アニキー！　この曲がなきゃ『トラック狂走曲』は完成しなかったというくらいアツイ魂を歌ってくれているアニキにインタビューしてみたぜ！

「今回、私の歌を５曲採用してもらえたことは紅白に出演するのと同じくらい名誉で嬉しいことです。この『トラック狂走曲』はストレス解消に最高ですよ。ゲーム中でトラックを追い越したいときは『炎』を選んで、『セイヤー！』って声をかけながらクラクションをバーンと鳴らしてくれよ！　そして上手く追い越せたら『アイ・アイ・アイ・ライク演歌ぁ～』って歌って欲しいな。」

みんな！　歌おうぜ！

PRESENT!

２名様

冠二郎さんからNOURSの読者に色紙をプレゼント！
P17のアンケートハガキに「冠アニキの色紙希望」と書いて応募してくれぃ！

▼特製プロマイド。ファンなら切りとって好きに使おう。

（キリトリ）

プレイスポット紹介

日本を遊ぶ

La Guide de Japon

『スウィートランド２』には仕掛けがあって、大量ゲットのチャンスあり！

２階のメダルゲームゾーン
大型メダルゲームがズラリ。
人気ゾーンの一つなので、是非チェックしてみて。

大学が『ナムコランド小倉店』の近くにあるので遊びに来てくれた３人組。

１９９号線沿いのこのカラフルな建物が『ナムコランド小倉店』。覚えておいてね！

「車で通ると目立つ建物なので、オープンしたら遊びに来ようと思っていたんです」プライズゲームに熱中するカップル

パパと一緒に『モトクロスゴー！』に乗ってゴキゲン！

古くは細川氏、小笠原氏の城下町として発展し、また鉄鋼の町として栄えた小倉。現在はＪＲや新幹線、モノレールなどが走り、北九州市の中心都市として多くの人で賑わう街となった。この小倉に我らがナムコランドの新店がオープン！　最新ゲームやビリヤード、メンバーズカードもあってお得度満点な『ナムコランド小倉店』。199号線沿いのポップな建物をみかけたら迷わずＧＯ！

■ ナムコランド小倉
福岡県北九州市小倉北区西港町30-18
☎093-581-1126
11:00（土・日・祝は10:00）〜24:00
（年中無休）

使って・貯めてお得な“ポイントカード”。
詳細はスタッフに聞いてね！

La Guide de Japon

昔懐かし〜い パン屋さん、(有)シロヤ

小倉駅を出てすぐ、小倉中央商店街の入口近く。朝の通勤・通学の人たちの心とお腹をくすぐる美味しそうな匂いを漂わせているのがこの「シロヤ」。できたてパンやカステラ、デコレーションケーキが楽しめるこのシロヤは、創業してから約40年、変らぬ味を守り続けている。常連さんも多く、親・子供・孫と慣れ親しんだ味を求めて、代々引き継がれている一家もあるとか。確かに、カウンターには主婦やOLを中心にいつも人がいっぱい！大繁盛！店頭のすぐ後ろではパン作りの様子が見える工房もあり、まさにできたてホヤホヤのうちにカウンターに並ぶのである。飾らない店員さん、店主さんも魅力のこの店。小腹が空いたら是非足を運んでみて！

「昔からごひいきにしてもらっている方も多いんですよ」と優しそうな広野店長。

店頭はいつもシロヤの味を求めるお客さんでいっぱい！

菓子パン60円、食パン150円からと値段もお手頃。

(有) シロヤ
福岡県北九州市
小倉北区京町2-6-14
☎093-521-4688

ダーツ&ビリヤード

ナムコ・ワンダーシティ京都南のオススメコーナーの一つがこのコーナー。14台のビリヤードと、関西初のエレクトリックダーツは遊んでみる価値アリ！

このダーツを使い、背筋をピンっと伸ばして、的を狙おう！

このコーナーは26時まで営業しているので、ゆっくりプレイできる。

メダル

一人でじっくり遊べるシングルメダルゲームや、大型マスメダルゲーム、いろんな種類のメダルゲームが揃っているのだ！

今後はお得なメダルイベントも行う予定なので、告知を見たらチェックしてみて！！

遊び方がわからない時はスタッフやインフォメーションカウンターへどうぞ。

2F プラボ京都南

JR向日町駅から車で約5分、R171沿い東土川交差点にある『ナムコ・ワンダーシティ京都南』

ゲーム大好き四人組
「今日は学校がお休みで遊びに来たよ！」

18時を過ぎるとこの120インチスクリーンとDJブースを中心に、音と光のクラブシーンが演出される。

古都“京都”のベットタウンとして建設が進んでいる向日市に、京都府内最大規模のアミューズメント施設『ナムコ・ワンダーシティ京都南』が登場したぞ。ワンダーシティだけあって、遊び・飲食・CDや書籍など様々な施設が揃っているのであ〜る。夜はDJブースもセッティングされ、昼の様子とは一転。クラブシーンも楽しめる『ナムコ・ワンダーシティ京都南』、要チェックだ！

■ ナムコ・ワンダーシティ京都南
京都府向日市森本町佃15-7
☎ 075-924-6262
10:00〜24:00
(ビリヤード・ダーツコーナー〜26：00)
(年中無休)

プレイ方法など分からない事があったらスタッフに何でも聞いてみよう。

『スウィートランド4』など目移りしちゃうプライズゲームにはキャラクターグッズやお菓子などがいっぱい！！

『ウンジャマ・ラミーNOW！』など音楽ゲームコーナーも充実しているぞ。

1F

ナムコ・ワンダーシティ京都南の入口を入ってすぐのセンタースペースは、“遊びに行くといつも何かが！”というスペース。オープニングではバンド演奏を楽しめたゾ！目が離せない場所なので要チェック！

1階には他にも、飲食の焼き肉「あぶりや」、ハンバーグレストラン「びっくりドンキー」、回転寿司「あきんど」、探していた本やCD、ゲームソフトは「ブックパル大垣書店」へどうぞ。

日本を遊ぶ 名物探検隊

みんなでジューっと召し上がれ 焼肉の「あぶりや」

小さい子供と一緒に食事に行くお父さんお母さんは隣りの席の人に迷惑かけないよう気を使い、あるいはカップルで食事に行くなら2人の世界を楽しみたいもの。この「あぶりや」は全席掘りごたつ式なので、家族連れもカップルも、もちろん友達同志でも、靴を脱いでゆっくり足を伸ばして食事を楽しめる。もちろん肝心の焼肉は、やわらかくてジューシー！ 野菜もたっぷり取れて一人2〜3千円程でお腹いっぱいになる。オススメはバラエティ豊かな「ファミリー大皿盛」や、お肉のボリューム満点な「まんぷく大皿盛」である。石焼きビビンバも外せない人気メニューだぞ。ナムコ・ワンダーシティ京都南に来たら、ココに来なきゃソン！

ファミリー大皿盛、まんぷく大皿盛（二人前￥2,880、三人前￥4,280）や、石焼きビビンバ（￥850）は「あぶりや」オススメ！

「あぶりや」
営業時間 17時〜23時
土・繁忙期 11時〜24時
日・祝 11時〜23時
☎075-924-2983

「お子様連れでも落ち着いて召し上がって頂けますので、ファミリーや仕事帰りにくつろいで焼肉をお楽しみ下さい。皆様のお越しをお待ちしております」と濱本店長。

日本を遊ぶ 名物探検隊

健康一番”寿司“「あきんど」

日本人なら大多数の人々が好きなお寿司。回転寿司の登場でリーズナブル、気楽に食せるようになった。その業界の戦いたるや全国各地で激しい火花をあげている。
この「あきんど」はその回転寿司の中でも一味違う。まず、業界初の”無添加シャリ“を使用。どうゆうことかというと、化学調味料、合成甘味料、合成着色料、合成保存料、合成酢酸を一切使用していないのだ。ぴかぴかしているシャリは確かにウマイ！その上、冷凍のハマチは使用せず、毎日(!!)入荷の新鮮な活きハマチが出てくるのだ。このハマチは肉厚だぞ。
こんなに健康指向なお寿司がなんと全皿100円!!「あきんど」も太っ腹!!お財布がさびしい、けど、美味しいものが食べたい！そんな時はぜひ「あきんど」へ。

正面入口の右側に「あきんど」があるぞ！
営業時間 11：00〜23：00
☎075 - 924 - 6511

「当店は健康へのこだわりから食材を吟味して提供させてもらってます！」

活きのいいスタッフも気持ちいい。

「これ、筋肉ついちゃいますよー」
女の子で同志で遊びにきてくれた皆は
『ダウンヒルバイカーズ』で筋トレ？

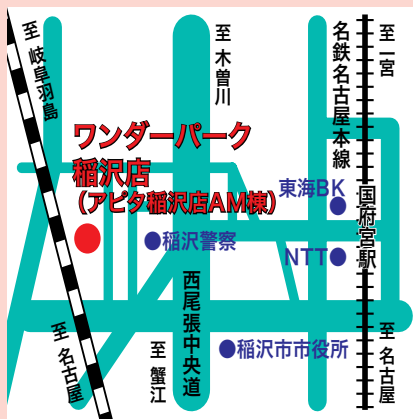
プライズゲームもバッチリ揃ってる。

笑顔がステキなカップル！

愛知県は稲沢市、名古屋近郊のこの町に『ナムコ・ワンダーパーク稲沢』がオープン！アピタ稲沢の敷地内に新しくアミューズメント棟が登場し、その中に最新ゲームとビリヤードが楽しめる『ナムコランド稲沢店』と、ボウリングの『ワンダーボウル稲沢店』ができたのだ。一日たっぷり遊べるアミューズメントスペースだぞ！

■ **ナムコ・ワンダーパーク稲沢**
愛知県稲沢市天地五反田１ アピタ稲沢店AM棟
☎0587-34-1110
10:00〜23:00（年中無休）

（ボウリング団体予約）
☎0120-505-765（ゴーゴー ナムコ）

ナムコオリジナルルールが楽しめるゾ！
『ワンダーボウル稲沢店』。

アピタ稲沢店の新アミューズメント棟がコレだ！
２階に『ナムコ・ワンダーパーク稲沢』がある。

陽気なスタッフになんでも聞いてね！

３階の落ち着いたスペースの一角に、
12台あるビリヤードコーナー。

"はだか祭り"といえば…厄除け、裸男、はだかもなか？

日本三大奇祭として知られる、稲沢市国府宮の"はだか祭り"。正式名称は「儺追神事（なおいしんじ）」といい、毎年全国から厄除け祈願の男ちが国府宮神社に集い、裸男となって繰り広げられる祭りだ。このお祭り、起源は奈良時代にさかのぼる。昔から、厄除け祈願の裸男たちによる肉弾相打つ壮絶なもみ合いをしているというから、その効果はバッチリだろう。

はだか祭りといえば"はだかもなか"もはずせないところ。祭りに出てくる大鏡餅をかたどったユニークなもなか。しかも「しまや」でしか買うことのできないブランドもなかなのであ〜る。甘すぎないあんこに、ぱりっとした衣のもなかを食べて無病息災で過ごそう！

1個120円であり、
5個、15個、20個と
用途に応じた
詰め合わせができる

ＪＲ稲沢駅から徒歩約15分ほどのところにある国府宮神社。

境内にあるこの場所に裸男たちが集まり
厄を振り払うべく、押し合い圧し合いするのだ。
周りにいる人々はこの裸男たちに触れると厄払いできる。

はだかもなか本舗「しまや」
愛知県稲沢市稲葉３-11-６
☎０５８７-３２-２２６２

ナムコパックマン記念ポロシャツ

限定品につき売り切れの際はゴメンナサイ。

ナムコパックマン記念ポロシャツ

￥4,800（税別）

注文番号　赤　27-01
注文番号　黒　27-02

■サイズ／M・L
■素材／綿50%、ポリエステル50%

左胸のパックマンがワンポイントの“パックマン記念ポロシャツ”。ワキがメッシュになっているからこれから暖くなる季節に向けて、涼しく機能的だぞ。ひそかにブームとなっている卓球用ウェアーとしても活躍するかも！？。

ノワーズ NOURS 通販コーナー

ひと寝まくら&桧ゲタ ペアセット

ひと寝まくら&桧ゲタ ペアセット

~~定価 ¥5,800~~ ▶ ノワーズ特価 **￥5,000（税別）**

注文番号　27-03

■セット内容／ひと寝まくら2コと桧ゲタ2足セット
■サイズ／枕・15cm×15cm×15cm　／ゲタ・FREE
■主素材／そばがら・桧

ノワーズvol.22でも大好評だったひと寝まくらと、桧ゲタのセット。休日の陽だまりの午後を、親子仲よくひと寝まくらでお昼寝してみませんか？お昼寝の後は素足に桧ゲタを履いて散歩したり・・・枕はそばがらだから、堅すぎず、柔らかすぎずでちょうどいい堅さです。

ご注文方法

■お電話の場合

ナムコ・通販センターにお申し込み下さい。

☎03-3413-1059

受付時間：月～土曜日　AM9:00～PM5:00　※日曜、祝日は休み

■ファックスの場合

●商品名・注文番号・個数と、お申し込み者のお名前（フリガナ）・年齢・ご自宅の郵便番号・ご住所・電話番号と日中のご連絡先の電話番号を明記の上、ファックスでご送信下さい。
●なおクレジットカードでのお支払いの場合は、カード会社名・有効期限・カード番号を必ず記入して下さい。

ご注文FAX番号　03-3411-5564
(24時間受付)

■お申し込み期間　2000年5月末日まで

商品のお届け

■お届けはご注文受付後、10日前後でお届けします。

●万一、商品が売り切れでお届けできない場合や商品のお届け予定日が2週間を超える場合は、お電話またはおハガキでお知らせします。
●配達日・配達時間の指定はご容赦下さい。

■お届け先は、ご自宅か勤務先に限らせていただきます。

●商品のお届け先は、お申し込みの方のご自宅か勤務先に限らせていただきます。
●ご親戚やお友達宅等への配達はお受けできません。
●複数の商品をご注文頂いた場合も、お届け先は一箇所とさせていただきます。

送料

■送料は商品1個につき全国一律630円（税込）です。同じお届け先に、2つ以上の商品を送る場合は、送料を1個につき、210円（税込）加算で配送いたします。

代金のお支払い

■代金引換の場合

●商品のお届けの際に、現金で代金をお支払い下さい。

■クレジットカードの場合

●下記のカードがご利用になれます。
●クレジットカードご利用代金は、各カード会社会員規約に基づき、ご指定の預金口座からの引落しになります。

返品・交換について

■お届け商品がご注文内容と異なったり、汚損・破損があった場合にはお取り替えいたします。
■お客様のご都合による返品の場合は、返送料をお客様にご負担いただきますのでご了承下さい。
■お届け商品のお取り替え・ご返品の際は、商品到着後5日以内にナムコ通販センターにご連絡下さい。
　→03-3413-1059
■次の商品のお取り替え、返品はお受けできませんのであらかじめご了承下さい。
★一度ご使用になった商品や加工したり傷をつけた商品。

おことわり

■当社の都合により、お客様の購入のお申し込みを制限させていただく場合がございます。

恐ろしい"殺人蚊"の襲撃に「福袋八丁目」が大ピンチ 『蚊取り大作戦・アマゾンの逆襲』オープン！

STORY

害虫駆除会社を経営する香取善香社長がアマゾンから持ち帰った壷から大量発生したアマゾン蚊は"稲妻８号作戦"で撲滅することに大成功！
会社の名前は一躍有名となり、香取社長も一安心。そこで従業員一同、ハワイへ慰安旅行に出かけていった。ところが…
アマゾン蚊が"殺人蚊"となって再び「福袋八丁目」を襲いだしたからさぁ大変！女王蚊率いる殺人蚊の巣と化していく町を救おうと、殺人蚊退治に立ち上がった町民は次々と犠牲になってしまい…
そんな中、ハワイみやげを片手に帰国した香取社長はがく然！恐れをなした従業員も会社を捨てて逃亡するなど、てんやわんやの大混乱。立ち上がった香取社長は「豚平＆豚子号」と「殺虫スプレーガン」をパワーアップ！殺人蚊との決戦を決意したのであった！

CHALLENGE!

さぁ！君たちフェスタリアンは害虫駆除会社の臨時社員となって、殺人蚊の巣と化した町の中を光線銃付ライド「ニュー豚平＆豚子号」に乗り込み、殺人蚊を退治してくれ。今度の敵もツワモノだぞ！
途中には"ドリル蚊"、クライマックスには最強の敵巨大女王蚊"アマゾンクイーン"が出現。コースは４ステージに分かれており、各ステージ毎に成否が表示され、見事全滅に成功したフェスタリアンは害虫駆除に大活躍した記念にその勇姿がトップ記事となった「福袋新聞」がプレゼントされる。
頑張ってくれ！

日本最大のビルイン型テーマパーク
NAMJATOWN
ナムコ・ナンジャタウン

●〒170-8630
東京都豊島区東池袋3丁目 サンシャインシティ・ワールドインポートマート2F
TEL:03-5950-0765

チケット料金

● 一般チケット

種 類	大 人	こども
1日フリーパス券（入園と20のアトラクションが1日遊び放題）	3,900円	3,300円
ナイトフリーパス券（入園と20のアトラクションが午後5時以降1日遊び放題）	2,500円	2,000円
入 園 券	1,600円	800円

● ファミリーセット

種 類	1日フリーパス券（入園と20のアトラクションが1日遊び放題）
Aセット（大人1名こども1名）	5,400円
Bセット（大人1名こども2名）	7,400円
Cセット（大人2名こども2名）	10,000円

●前売り券（パスポートのみ）
チケットぴあ：5237-9999
JR東日本みどりの窓口、びゅうプラザ(旅行センター)

※４歳未満のお子様は入園無料です。
※身体のご不自由な方、小学生未満のお子様には付添の方が必要です。

OPEN/10:00〜22:00
（年中無休）

交通のご案内

JR、東武東上線、西武池袋線池袋駅より徒歩8分、
地下鉄有楽町線東池袋駅より徒歩3分

ナムコがお台場「メディアージュ」内に新アトラクションをオープン！！

ミュージックアトラクション

『スターアドベンチャー』

デートやショッピングに定番の東京お台場に、新しいプレイスポット「メディアージュ」が４月21日にオープンするのを知ってる？
ナント、この中でナムコの新しいミュージックアトラクション『スターアドベンチャー』が遊べるんだ！

ドレミマコ

ドレミマコト

STORY

ダウンタウンのはずれにある"ブレイクタウン"で生まれ育った「ドレミマコト」。無邪気な少年時代のおわりを告げる夏の日、自分を作り出した父のような「Dr.茶」が"かつて世界的なスーパースターだった！"という秘密を知り、彼は人生最大のショックを受けた…
「ガガーン！ボクの血の中にも、熱き音楽の魂が流れている！！ボクも世界に通用するビッグなミュージシャンになってやる！！」
さぁ、ギターを片手に音楽修行だ！ナイスな曲を作り、ライブを成功させろ！
スーパープロデューサー「スプリングマン」に認められれば即ＣＤデビュー！ライバルでもあるガールフレンドの「ドレミマコ」と共に、目指すはメガヒット！！
そう、明日のスーパースターはキミだ！

スプリングマン
サビマン
オイリーちゃん
Dr.茶
ドレミマコ
ドレミマコト

君の分身となる「ドレミマコト（男性用）」「ドレミマコ（女性用）」と共にメディアージュ内を回りながら「作詞・作曲・スターアイテム獲得・ライブ演奏」といった修業ポイントに挑戦、ナイスな曲を作ってくれ！
さらに、君と同じように音楽修行をしている"同志"と交流を重ねることにより「ファン獲得」も行おう。これらの総合成績に応じて、君の分身を見事スターデビューさせることができるのか…それは、君の腕にかかっているゾ！

©Sony Creative Products Inc.

ナンジャ回覧板

ナンジャ政庁発行

なぞなぞ街めぐり ナンジャラQ（キュー）

NEWアトラクション登場!!

福袋七丁目商店街の新しい遊びを紹介するニャ。町内を歩きまわって見たり聞いたり触ったり…街で遊びながら49コのなぞなぞに答える『ナンジャラQ』。遊び終えるとすっかり「ナンジャタウン通」になってるハズ。採点結果によっていろんな特典も用意しているニャン。パーフェクトめざしてガンバッテほしいんだニャ〜

まずは自販機で「Qブック」・「シャーペン」答を記入する「Qシート」の3点setを買うんだニャン

福袋駅前通りからSTARTだニャン

福袋縁日銀座で遊びながら…

昭和30年代の商店街で…